



firebird

REBELSTAR

AMSTRAD 464/664/6128

IL GIOCO

Non è un gioco ordinario! Non c'è una storia fantasiosa o uno scenario, solo tu contro il computer (o un amico, se scegli l'opzione a due giocatori). E' una lotta all'ultimo sangue. Non ci sono mezze misure, nessuna tregua o patto. La battaglia è dura da combattere....ma il vincitore sarà supremo!

N.B. In questa cassetta vi sono DUE versioni del REBELSTAR. Se vuoi giocare contro il computer devi caricare il lato segnato ONE PLAYER GAME (GIOCO A UN GIOCATORE). Se giochi contro un amico, carica TWO PLAYER GAME (GIOCO A DUE GIOCATORI). A causa dei limiti della memoria, alla fine del gioco devi ripetere LOAD prima di giocare di nuovo.

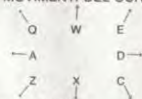
COME GIOCARE

Nel REBELSTAR vi sono due campi avversari. Gli Incursori attaccano la BASE LUNARE DELTA, e gli operatori la difendono. Nel gioco ad un giocatore tu controlli gli Incursori e il computer controlla gli operatori. Nel gioco a due giocatori, questi decidono chi attacca e chi difende.

Ogni lato ha un certo numero di "uomini" (la difesa è tenuta soprattutto da robot, o "droidi"), e in ogni turno ciascuno ha a disposizione una quantità definita di energia, chiamata PUNTI DI AZIONE.

Gli incursori hanno il primo turno, e devono irrompere nella base e distruggere il computer ISAAC, situato nella zona centrale di controllo dell'edificio.

Nel REBELSTAR vi sono tre controlli base; MODO CURSORE, MODO SELEZIONE e MOD FUOCO. I comandi in ogni modo vengono riassunti come segue:—

MODO CURSORE**MOVIMENTI DEL CURSORE**

N = ANDARE ALL'UNITÀ SEGUENTE

- S = SCELTA DELLA PERSONA/DEL ROBOT NEL MODO CURSORE**
- O = PER TERMINARE IL TURNO**
- I = INFORMAZIONI SU PERSONA/ROBOT NEL MODO CURSORE**
- J = PER CENTRARE IL CURSORE**

Premendo 'S' entrate nel SELECT MODE (Ammesso che l'unità scelta abbia abbastanza punti d'azione).

MODO SELEZIONE

MOVIMENTO = STESSO DEL MODO CURSORE

F = ENTRA IN MODO FUOCO

O = CAMBIO OGGETTO

L = CARICA ARMA

M = LANCIO OGGETTO

P = SCELTA OGGETTO

MODO FUOCO

MOVIMENTO = STESSO DEL MODO CURSORE

Quando ei è in MODO FUOCO, la mappa cambia leggermente per indicarti la linea di fuoco più chiara. Alcune caratteristiche scompariranno dato che non interferiscono con la linea di fuoco.

Quando azioni un'arma, puoi sparare tre tipi di colpi. Un colpo MIRATO ha una possibilità maggiore di arrivare all'obiettivo di un COLPO IMPROVVISO, ma richiede più energia (PUNTI DI AZIONE). Il FUOCO D'OPPORTUNITA' è speciale, e molto utile. Il colpo non viene sparato immediatamente, ma durante il turno dell'avversario. Se una delle sue unità attraversa la linea del fuoco da te scelta, e la tua unità ha abbastanza energia, lancerà un colpo improvviso all'oppositore.

Ogni arma richiede munizioni. I tipi di munizioni richiesti da ogni arma sono dettagliati più sotto:—

CANNONE LASER

PACCO LASER - 1

PISTOLA LASER

PACCO LASER - 2

FOTONE

PACCO LASER - 3

PISTOLA

CARICATORE PISTOLA

CARABINA AUTOMATICA

CARICATORE DI CARABINA

Ogni movimento richiede la disponibilità di una certa percentuale di PUNTI DI AZIONE. Ecco i particolari di questi requisiti:

LANCIO OGGETTO 10%

CAMBIO OGGETTO 10%

SCELTA OGGETTO 10% se niente è in uso, altrimenti 20%

CARICAMENTO DI UN'ARMA 50%

L'energia richiesta per azionare un'arma dipende dal tipo di arma che viene usato, e dalla precisione richiesta. I particolari dei requisiti del PUNTO DI AZIONE verranno dati al momento opportuno.

DANNI, DISTRUZIONE E FERITE

Quando un colpo centra un'unità, può causare danno, ferimento o morte. Ogni colpo segna un numero a caso di "colpiti" a seconda della potenza dell'arma, della diminuzione di potenza dovuto alla distanza (questo vale più per le armi a proiettile che per le armi a laser), e al tipo di obiettivo dell'unità. L'armatura di una unità ferma un certo numero di colpi in base alla forza dell'armatura, ed anche il terreno occupato dall'unità può offrire un certo riparo. Quando la costituzione di un'unità è ridotta ad un certo livello, diventa "ferita", ed ogni ulteriore riduzione nella costituzione porta alla distruzione dell'unità stessa. Una volta "uccisa", l'unità non ha più alcun ruolo nel gioco, nonostante i relitti dei droidi distrutti possano causare una certa ostruzione delle vie di passaggio.

USO DEGLI OGGETTI

Il gioco fa un uso specifico di certi oggetti. La regola generale da seguire quando vuoi usare un oggetto è quella di avere questo oggetto "in uso" e di imbatterti nell'unità su cui vuoi usare l'oggetto. Nel gioco a DUE GIOCATORI in questo modo possono esser aperte e chiuse con le chiavi le porte di sicurezza gialle. Le "sonde mediche" possono venire usate per guarire gli umani feriti, e le "sonde droidi", avranno un effetto simile sui droidi. Per attivare/disattivare un droide può venire usata una chiave di droide.

GUIDA GENERALE DEL GIOCO

GIOCO AD UN GIOCATORE: Solamente i droidi da combattimento con le loro torce esplosive possono distruggere le porte a tenuta d'aria. Tuttavia una torcia esplosiva ha una portata molto corta, ed ha a disposizione poche munizioni. Nel complesso vi sono TRE COMPUTER DI DIFESA. Se tutti e tre sono distrutti dagli Incursori, dopo alcuni turni arriveranno dei rinforzi.

GIOCO A DUE GIOCATORI: vale tutto quanto si riferisce al gioco ad un giocatore, ma in aggiunta gli operatori di difesa devono attivare i quattro droidi nella stanza di comando centrale prima di usarli. Gli operatori umani possono venire armati con carabine immagazzinate nell'armeria. **ACCERTARSI CHE IL NEMICO NON ENTRI IN POSSESSO DELLA CHIAVE DELL'ARMERIA!!** Sia gli operatori che gli incursori ricevono rinforzi, per cui questi ultimi devono essere più veloci possibile nel conquistare la zona Centrale.

BUONA FORTUNA!

EL JUEGO

¡Este no es un juego cualquiera! Carece de gran argumento o guión, solamente tu contra el ordenador (o contra un amigo si escoges la opción de jugar con dos jugadores). Es una lucha hasta la muerte. No se puede llegar a ningún compromiso, no hay ni treguas ni pactos. La batalla será dura.... ¡pero el que salga victorioso no tendrá rival!

NOTA. En este cassette hay DOS versiones de REBELSTAR. Si deseas jugar contra el ordenador, asegúrate que cargas la cara que indica **JUEGO PARA UN SOLO JUGADOR**. Si vas a jugar contra un amigo, carga el **JUEGO PARA DOS JUGADORES**.

Debido a restricciones en la memoria, al final de un juego tendrás que **RECARGAR** antes de jugar otra vez.

MODO DE JUGAR

En REBELSTAR hay dos caras. Los invasores atacan MOONBASE DELTA y los operarios la defienden. En el juego para un solo jugador, tu controlas a los Invasores y el ordenador controla a los operarios. En el juego para dos jugadores, éstos decidirán quien es el que ataca y quien es el que defiende.

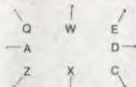
Cada bando dispone de un número determinado de 'hombres' (la defensa está en su mayor parte a cargo de los robots o los "droides"), y cada uno de ellos posee una cantidad finita de energía que se denomina **PUNTOS DE ACCION**, de los que se pueden disponer en cada turno.

Primero les toca jugar a los invasores, que deben irrumpir en la base y destruir el ordenador ISAAC, situado en la zona de control central del edificio.

Hay tres modos de control básicos en REBELSTAR: **MODO DEL CURSOR**, **MODO DE SELECCION** Y **MODO DE DISPARO**. Los controles dentro de cada modo se resumen como sigue:—

MODO DEL CURSOR

MOVIMIENTO DEL CURSOR



N = PASA A LA PROXIMA UNIDAD

S = SELECCIONA PERSONA/DROIDE BAJO EL CURSOR

O = TERMINA TURNO

I = INFO SOBRE PERSONA/DROIDE BAJO EL CURSOR

J = CENTRA EL CURSOR

Cuando pulses 'S', entrarás en el **SELECT MODE** (Siempre que la unidad seleccionada tenga los suficientes puntos de **ACCION**).

MODO DE SELECCION

MOVIMIENTO = IGUAL QUE EL DEL MODO DEL CURSOR

F = PASA AL MODO DE DISPARO **M = SUELTA OBJETO**

O = CAMBIA OBJETO

P = RECOGE OBJETO

L = CARGA ARMA

MODO DE DISPARO

MOVIMIENTO = IGUAL QUE EL DEL MODO DEL CURSOR

Cuando te encuentres en MODO DE DISPARO, el mapa cambiará un poco para enseñarte la línea más clara de disparo. Algunas características desaparecerán ya que no intervienen en la línea de disparo.

Cuando dispires un arma, puedes realizar tres tipos de disparos. Naturalmente un disparo APUNTADO tiene una mayor probabilidad de darle al blanco que un disparo AL AZAR, pero requerirá más energía (PUNTOS DE ACCIÓN). Un DISPARO DE OPORTUNIDAD es especial y muy útil. El disparo no se hace enseguida sino que durante el turno del adversario. Si una de sus unidades cruza la línea de disparo que hayas seleccionado y tu unidad tiene suficiente energía, tirará un disparo al azar al adversario.

Cada arma requiere municiones. Se consigna a continuación los tipos de municiones que requieren cada una de las armas:—

ARMA LASER	LASER PAQUETE - 1
PISTOLA LASER	LASER PAQUETE - 2
FOTON	LASER PAQUETE - 3
PISTOLA	CARGADOR DE PISTOLA
AUTO-RIFLE	CARGADOR DE RIFLE

Cada movimiento requiere cierta proporción de los PUNTOS DE ACCIÓN disponibles. Como sigue:—

SUELTA OBJETO	10%
CAMBIA OBJETO	10% si no hay nada en uso, de lo contrario 20%
RECOGE OBJETO	10%
CARGA ARMA	50%

La energía necesaria para disparar un arma depende del tipo de arma que se use y de la puntería que se requiera. Se facilitará en el momento oportuno información sobre los requisitos del PUNTO DE ACCIÓN.

DAÑOS DESTRUCCION Y LESIONES

Cuando un disparo toque a una unidad puede causar daños, lesiones o muerte. Cada disparo marcará un número al azar de 'tiros' según la potencia que tenga el arma, el deterioro de la potencia debido a la distancia (ésto sucede más con los proyectiles que con los laser) y el tipo de blanco de la unidad. El blindaje de una unidad parará cierto número de tiros según la resistencia del blindaje, y el terreno que la unidad ocupe puede también servir de cubierta. Cuando la constitución de una unidad disminuya a cierto nivel, se 'lesionará' y cualquier ulterior disminución de la constitución resultará en la terminación de esa unidad. Una vez que una unidad esté 'muerta', no participa más en el juego, a pesar de que las ruinas de droides destruidos pueden obstaculizar los pasadizos.

USO DE LOS OBJETOS

Algunos objetos tienen en el juego usos específicos. La regla general a seguir cuando se quiera usar un objeto, es tener el objeto 'en uso' y chocar contra la unidad sobre la cual se quiera usar el objeto. En el juego de DOS JUGADORES las puertas de seguridad amarillas pueden abrirse y cerrarse con llaves de esa forma. 'Medi-espaciales' pueden utilizarse para curar a heridos humanos, y 'droides espaciales' tendrán el mismo efecto sobre los droides. Se puede usar una llave droide para activar y desactivar droides.

GUIA GENERAL DEL MODO DE JUEGO

JUEGO PARA UN JUGADOR: Solamente los droides de combate con sus torchas explosivas son capaces de destruir las puertas con esclusa y puertas de seguridad. No obstante, una torcha explosiva tiene una distancia de tiro muy corta, y poca capacidad de munición. En el complejo hay tres **ORDENADORES DE DEFENSA LASER**. Si los invasores destruyen a los tres, después de algunos turnos llegarán algunos refuerzos.

JUEGO PARA DOS JUGADORES: Todo lo relacionado con el juego de un jugador vale para ese juego, pero además los operarios defensores deberán activar los cuatro droides en la sala central de control antes de que puedan ser usados. Los operarios humanos pueden armarse de rifles que se guardan en la armería. **¡TEN CUIDADO QUE TU ENEMIGO NO SE HAGA CON LA LLAVE DE LA AMERIA!** Los operarios igual que los invasores recibirán refuerzos, de modo que los invasores deben de alcanzar la Zona Central lo más rápidamente posible.

¡QUE TENGAS SUERTE!

LE JEU

Ce n'est pas un jeu comme les autres au scénario rocambolesque; il n'y a que vous face à l'ordinateur (ou un ami si vous choisissez de jouer à deux). Un combat à la mort, sans demi-mesure, sans trêve ni pacte. La lutte sera serrée mais le triomphe sera suprême!

NB: cette cassette comporte **DEUX** versions de **REBELSTAR**. Si vous jouez contre l'ordinateur, chargez le côté intitulé **"ONE PLAYER GAME"** et, si vous jouez contre un ami, chargez le côté marqué **"TWO PLAYER GAME"**. En raison de la capacité de la mémoire, à la fin d'un jeu, vous devrez recharger la cassette avant d'entamer un second.

COMMENT JOUER

Deux camps figurent dans **REBELSTAR**: des commandos qui attaquent **MOONBASE DELTA**, et les agents de la base qui la défendent. Quand vous jouez seul contre l'ordinateur, vous dirigez les commandos et l'ordinateur dirige les agents de la base. Quand vous jouez à deux, vous choisissez avant le jeu qui attaque et qui défend.

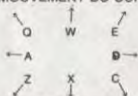
Chaque camp compte un certain nombre "d'hommes" (la défense est principalement assurée par des robots dits "droides"); chacun d'eux dispose d'une quantité donnée d'énergie, ou **POINTS D'ACTION**, libérée à chaque tour.

Le premier tour est accordé aux commandos qui doivent s'infiltrer dans la base et détruire l'ordinateur **ISAAC** qui se trouve dans le poste de commande centrale du bâtiment.

REBELSTAR compte trois modes de commande: **CURSEUR**, **SELECTION** et **TIR** qui donnent les possibilités suivantes:

POSITION CURSEUR

MOUVEMENT DU CURSEUR



N = ON PASSE A L'UNITE SUIVANTE

- S** = SELECTION DE LA PERSONNE/ROBOT SOUS LE CURSEUR
- O** = FIN D'UN TOUR
- I** = INFO. SUR LA PERSONNE/ROBOT SOUS LE CURSEUR
- J** = CENTRAGE DU CURSEUR

Quand vous pressez la touche **"S"**, vous entrerez dans la **POSITION SELECTION** (uniquement si l'unité choisie possède assez d'énergie, indiquée sous forme de **POINTS ACTION**).

MODE SELECTION

MOUVEMENTS = IDENTIQUE A CEUX DU MODE CURSEUR

- F** = PASSAGE EN MODE TIR
- M** = LARGAGE D'UN OBJET
- O** = CHANGEMENT D'OBJET
- P** = PRISE D'UN OBJET
- L** = CHARGEMENT D'UNE ARME

MODE TIR

MOUVEMENTS = IDENTIQUES A CEUX DU MODE CURSEUR

En mode TIR, la carte change légèrement pour vous indiquer la meilleure ligne de tir, et certains éléments disparaissent pour ne pas la masquer.

Vous pouvez choisir entre trois tirs. Un tir DIRIGE a naturellement plus de chances d'atteindre la cible qu'un tir BRUSQUE mais exige plus d'énergie (de POINTS D'ACTION). Un tir d'OPPORTUNITE est un tir spécial, très utile. Le coup de feu n'a pas lieu immédiatement, mais pendant le tour de l'adversaire. Si l'une de ses unités traverse la ligne de feu que vous avez choisie et si votre unité dispose d'assez d'énergie, il tirera un coup brusque contre l'adversaire.

Chaque arme doit avoir des munitions qui varient selon chacune:

FUSIL LASER	GROUPE LASER 1
PISTOLET LASER	GROUPE LASER 2
PHOTON	GROUPE LASER 3
PISTOLET	CHARGEUR PISTOLET
FUSIL AUTOMATIQUE	CHARGEUR FUSIL

Chaque manoeuvre utilise un pourcentage donné de POINTS D'ACTION, à savoir:

LARGAGE D'OBJET	10%
CHANGEMENT D'OBJET	10% en l'absence d'une autre manoeuvre, sinon 20%
PRISE D'OBJET	10%
CHARGEMENT D'UNE ARME	50%

L'énergie requise pour tirer dépend de l'arme utilisée et de la précision voulue; des détails à ce sujet seront fournis au moment opportun.

DEGATS, DESTRUCTION ET BLESSES

Une cible touchée peut se traduire par des dégâts matériels, des blessés ou des morts. Chaque tir donne un nombre aléatoire de 'coups' selon la puissance de l'arme, l'affaiblissement de l'énergie sur la distance (plus couramment dans le cas de projectiles que dans celui d'armes à laser) et du type de cible. L'armement de l'unité attaquée assure une protection dépendant de sa puissance, ainsi que le terrain occupé. Quand la force d'une unité descend à un niveau donné, elle devient 'blessée'; plus bas encore, elle est éliminée. Une fois 'tuée', elle ne participe plus au jeu, bien que les débris ou les droïdes détruits puissent bloquer des chemins.

EMPLOI DES OBJETS

Certains objets ont des fins précises. En règle générale, vous mettrez un objet 'en service' et entrerez en collision avec l'unité contre laquelle vous souhaitez l'utiliser. Dans le jeu à deux, les portes de sécurité jaunes seront ainsi ouvertes et fermées avec des clés. Des 'médi-sondes' permettront de soigner des blessés, tandis que des 'droïdes-sondes' répareront des robots. Une clé spéciale déclenchera en outre la mise en service et à l'arrêt des droïdes.

REGLE GENERALE DU JEU

EN SOLO: Seuls les droids de combat avec leurs torches enflammées peuvent détruire les portes des sas et les portes de sécurité. Ces torches n'ont toutefois qu'une faible portée et leur charge est limitée. Le complexe renferme trois **ORDINATEURS DE DEFENSE AU LASER**; si les trois sont détruits par les commandos, des renforts arriveront quelques tours après.

A DEUX: La situation est identique mais, en plus, les défenseurs de la base doivent mettre en fonction les quatre droides de la salle de commande avant de pouvoir les exploiter. Quant aux hommes, ils peuvent s'armer des fusils entreposés au dépôt. **ATTENTION: L'ENNEMI NE DOIT PAS S'EMPARER DE LA CLE DU DEPOT!** Les agents de la base recevront des renforts; les commandos devront donc s'introduire dès que possible dans la zone centrale.

BONNE CHANCE!

HET SPEL

Dit is geen gewoon spelletje. Er is geen mooi verhaaltje of scenario. Jij speelt alleen tegen de computer (of een vriend wanneer je de 2-speler mogelijkheid wilt spelen). Het is een gevecht op leven en dood. Er zijn geen halve maatregelen, geen wapenstilstanden of verdragen. Het is een moeilijk gevecht,....maar de winnaar is oppermachtig.

N.B. Er zijn op deze cassette TWEE REBELSTARVERSIES. Indien je tegen de computer wilt spelen, moet je de EEN SPELER kant laden. Indien je tegen een vriend wilt spelen, laad dan de TWEE SPELER kant.

Daar de memorie beperkt is moet je aan het eind van het spel weer herladen om verder te kunnen spelen.

HET SPELEN VAN HET SPEL

Er zijn twee tegenpartijen in REBELSTAR. De plundersaars vallen MOONBASE DELTA aan en de arbeiders verdedigen. Bij het een-speler spel controleer jij de plundersaars en de computer controleert de arbeiders.

Bij het twee-speler spel beslissen de spelers wie er aanvalt en verdedigt.

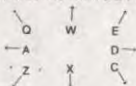
Iedere partij heeft een bepaald aantal "mannen" (de verdediging wordt hoofdzakelijk door robots of "droids" uitgevoerd), en iedere man heeft een beperkte hoeveelheid energie, **ACTIE PUNTEN** genoemd, di bij iedere beurt beschikbaar zijn.

De plundersaars zijn het eerst aan de beurt. Zij moeten de basis binnenvallen en de ISAAC computer vernietigen. Deze computer bevindt zich in het centrale controle gebied van het gebouw.

Er zijn drie basis controlemanieren in REBELSTAR; DE CURSOR MANIER, DE SELECT MANIER EN DE FIRE MANIER. Bij iedere manier zijn de controles als volgt samengevat:

DE POSITIE-AANWIJZERMETHODE

BEWEGING VAN DE POSITIE—AANWIJZER



- S = KIES PERSOON/DROID ONDER POSITIE-AANWIJZER
- O = MAAK BEURT AF
- I = INFORMATIE PERSOON/DROID ONDER POSITIE-AANWIJZER
- J = MIDDEN POSITIE-AANWIJZER

N = GA NAAR VOLGENDE EENHEID

Als je 'S' indrukt, voer je de KIESMETHODE in. (Als de gekozen eenheid tenminste genoeg AKTIEPUNTEN heeft.

SELECT MANIER

BEWEGING = DEZELFDE ALS BIJ DE CURSOR MANIER

F = BEGIN DE FIRE MANIER

M = LAAT OBJECT VALLEN

P = PAK OBJECT OP

O = VERANDER VAN OBJECT

L = LAAD WAPEN

FIRE MANIER

BEWEGING = DEZELFDE ALS BIJ DE CURSOR MANIER

Bij de FIRE MANIER verandert de kaart een beetje om je de duidelijkste vuurlijn te laten zien. Sommige objecten verdwijnen omdat ze de vuurlijn niet belemmeren.

Je hebt drie verschillende schoten bij het afvuren van een wapen. Een GERICHT schot heeft natuurlijk een grotere kans het doel te treffen dan een SNAP schot, maar verbruikt wel meer energie (ACTIE PUNTEN).

GELEGENHEIDSAFVUREN is bijzonder en erg nuttig. Het schot wordt niet onmiddellijk afgevuurd, maar pas wanneer de vijand aan de beurt is. Wanneer een van zijn eenheden op de door jou gekozen vuurlijn ligt en jouw eenheid heeft genoeg energie, dan vuurt hij een snap schot af op de vijand.

Elk wapen heeft ammunitie nodig. Het soort ammunitie, dat elk wapen nodig heeft wordt hieronder nader omschreven:—

LASER GEWEER	LASER PAK - 1
LASER PISTOOL	LASER PAK - 2
PHOTON	LASER PAK - 3
PISTOOL	PISTOOL KLIP
AUTO-GEWEER	GEWEER KLIP

Elke beweging vereist een aantal van de beschikbare ACTIE PUNTEN, welke hieronder worden aangegeven:

OBJECT LATEN VALLEN	10%
VAN OBJECT VERANDEREN	10% indien niets in gebruik is, anders 20%
OBJECT OPPAKKEN	10%
EEN WAPEN LADEN	50%

De benodigde energie hangt af van het soort wapen, dat gebruikt zal worden en van de vereiste nauwkeurigheid. Gegevens over de vereiste ACTIE PUNTEN worden te zijner tijd gegeven.

BESCHADIGING, Vernietiging en verwonding

Een schot kan een eenheid beschadigen, verwonden of vernietigen. Elk schot behaalt een willekeurig aantal "treffers", afhankelijk van de kracht van het wapen, de achteruitgang van deze kracht tengevolge van de afstand (dit is meer van toepassing op projectiele wapenen dan op laser wapenen) en afhankelijk van het soort mikpunt van de eenheid. Het harnas van een eenheid houdt bepaalde treffers tegen naargelang de sterkte van het harnas. Het door de eenheid bezette gebied kan ook bescherming geven. Wanneer de toestand van een eenheid tot een bepaald level gedaald is, dan raakt het gewond en elke verdere teruggang heeft de vernietiging van die eenheid tot gevolg. Zodra een eenheid vernietigd is, kan het niet verder meer meespelen. Overblijfselen van vernietigde droids kunnen echter doorgangswegen belemmeren.

HET GEBRUIK VAN OBJECTEN

Bepaalde objecten worden op speciale manieren in het spel gebruikt. De algemene regel voor het gebruik van een object is het object "in gebruik" te hebben en die eenheid binnen te vallen, waarvoor je het object wilt gebruiken. Bij het twee-speler spel kunnen de gele veiligheidsdeuren op deze manier met sleutels worden geopend en gesloten. Met behulp van "medi-sondes" kunnen gewonde mensen worden genezen. "Droid-sondes" hebben min of meer dezelfde werking op droids. Met behulp van een droid-sleutel kunnen droids worden geactiveerd/deactiveerd.

EEN ALGEMENE RICHTLIJN OM HET SPEL TE SPELEN

HET EEN-SPELER SPEL: Alleen de gevechtsdroids kunnen de luchtsluis- en veiligheidsdeuren met hun verzengende fakkels vernietigen. Een verzengende fakkel werkt echter alleen maar op korte afstand en heeft een geringe munitiecapaciteit. Er zijn drie **LASER VERDEDIGINGSCOMPUTERS** in het geheel. Zodra alle drie door de plundersaars zijn vernietigd verschijnt er na een paar beurten versterking.

HET TWEE-SPELER SPEL: Alles wat geldt voor het een-speler spel, geldt ook hier. De verdedigende arbeiders moeten echter nog de vier droids in de centrale controlekamer activeren alvorens deze kunnen worden gebruikt. De menselijke arbeiders kunnen met de wapens uit de wapenkamer worden bewapend. **Zorg ervoor dat de vijand de sleutel voor de wapenkamer niet te pakken krijgt.** Zowel de arbeiders als de plundersaars krijgen versterking. De plundersaars moeten daarom zo snel mogelijk het Centrale Gebied bereiken.

VEEL GELUK

SPILLET

Dette spil ligner ikke alle de andre! Der er ingen fantasifuld historie eller plan. Blot dig mod computeren (eller en kammerat hvis du vælger spillet med 2 spillere). Det er en kamp til døden. Du må sætte alt ind! Der er ikke noget med at holde våbenstilstand eller lave fredsaftaler. Kampen vil være hård...men vinderen vil være suveræn!

N.B. Der er to versioner af REBELSTAR på denne kassette. Hvis du ønsker at spille med computeren, skal du indlæse den side, der er afmærket: 'SPIL MED EN SPILLER'. Hvis du vil spille med en kammerat, skal du indlæse siden: 'SPIL MED TO SPILLERE'.

På grund af den begrænsede hukommelse er det ved spillets afslutning nødvendigt at indlæse det igen, før du atter kan begynde at spille.

HVORDAN DU SPILLER SPILLET

Der er to sider, der kæmper med hinanden i REBELSTAR. Der er oprørerne, der angriber MÅNESBASEN DELTA, og så er der forsvarsstyrken, der forsvare den. I spillet med en spiller styrer du oprørerne, mens computeren styrer forsvarerne. I spillet med to spillere kan spillerne selv bestemme, hvem der skal angribe og hvem der skal forsvare.

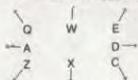
Hver side har et vist antal 'mænd' (forsvarsstyrken består for det meste af robotter eller 'droider') og hver af dem har en bestemt mængde energi, der kaldes AKTIONSPONTS, der er til rådighed for hver fase af spillet.

Først er det oprørernes tur, og det er deres opgave at bryde ind i basen og ødelægge ISAAC computeren, der findes i bygningens centrale område.

Der er tre grundindstillinger i REBELSTAR: MARKØR, VALG OG AFFYRING. Kontroltasterne i hver indstilling er følgende:

MARKØRINDSTILLING

MARKØRBEVÆGELSER



- S = VÆLG PERSON/DROID UNDER MARKØREN
- O = OMGANGEN AFSLUTTES
- I = INFO PÅ/OM PERSONEN/DROIDEN UNDER MARKØREN
- J = MARKØREN I MIDTEN

N = GÅ TIL NÆSTE ENHED

Når du trykker på 'S', går du ind i SELECT MODE (under forudsætning af, at den valgte enhed har tilstrækkeligt mange ACTION points).

VALGINDSTILLING

BEVÆGELSER = SAMME SOM I MARKØRINDSTILLING

F = AFFYRINGSINDSTILLING

M = FOR AT KASTE EN GENSTAND NED

O = FOR AT SKIFTE GENSTAND

P = FOR AT OPSAMLE EN GENSTAND

L = FOR AT KOMME AMMUNITION I ET VÅBEN

AFFYRINGSINDSTILLING

BEVÆGELSER = SAMME SOM I MARKØRINDSTILLING
I AFFYRINGSINDSTILLINGEN vil kortet ændre sig lidt, så du kan se den bedste skudlinie. Nogle genstande vil forsvinde, fordi de ikke ligger i skudlinien.

Når du affyrer et våben, kan du bruge tre slags skud. Med et SIGTET SKUD har du naturligvis større chancer for at ramme mål end med et SNUPSKUD; men der skal bruges mere energi (AKTIONSPONITS) til det. MULIGHEDSSKUD er særlige, men meget nyttige. Skuddet affyres ikke lige med det samme, men først når det er modstanders tur. Hvis en af dennes enheder krydser den skudlinie du har valgt og din enhed har nok energi, vil han forsøge at skyde modstanderen med et snupskud.

Til alle våbentyper anvendes der ammunition. Her kan du se hvilken ammunitionstype der skal bruges til hvert våben:

LASERKANON

LASERPAKKE - 1

LASERPISTOL

LASERPAKKE - 2

FOTON

LASERPAKKE - 3

PISTOL

PISTOLAMMUNITION

MASKINGEVÆR

GEVÆRAMMUNITION

Hver gang du gør noget, bruger du en vis procentdel af de AKTIONSPONITS, der er til rådighed. Her kan du se hvor meget du skal bruge til de forskellige ting:

FOR AT KASTE EN GENSTAND NED

10%

FOR AT SKIFTE GENSTAND

10% hvis der ikke er nogen anden i brug, ellers 20%

FOR AT OPSAMLE EN GENSTAND

10%

FOR AT KOMME AMMUNITION I ET VÅBEN

50%

Den energi, der skal til for at affyre et våben, afhænger af hvilken våbentype, det drejer sig om, og hvor nøjagtigt skuddet skal være. Oplysninger om AKTIONSPONITS vil blive givet senere.

SKUD DER FORVOLDER SKADE, DRÆBER ELLER SÅRER

Når et skud rammer en enhed, kan det forvolde skade, såre eller dræbe. Hvert skud vil score et tilfældigt antal 'hits', afhængig af hvor kraftigt våbnet er; kraften bliver mindre med afstanden (dette gælder mere for projektiler end for laservåben) og enhedens maltype. En enheds panser vil forhindre et vist antal 'hits', afhængig af panserets styrke og hvor enheden befinder sig. I visse terræn kan der være noget de kan skjule sig bagved. Når en enheds konstitution reduceres til et vist niveau, vil den blive 'såret', og hvis konstitutionen reducere endnu mere, vil det medføre, at den enhed bliver tilintetgjort. Når en enhed bliver 'dræbt', kan den ikke deltage i spillet mere, selv om resterne af ødelagte droider kan ligge i vejen i nogle af korridorerne.

BRUGEN AF GENSTANDE

Visse genstande har særlige anvendelser i spillet. Den almindelige regel du skal følge er, at når du gerne vil bruge en genstand, skal du have denne genstand 'i brug' og så støde mod den enhed, som du ønsker at bruge genstanden på. I spillet med TO SPILLERE kan de gule sikkerhedsdøre lukkes op og i med nøgler på denne måde. 'Læge-sonder' kan bruges til at helbrede sårde mennesker og 'droid-sonder' til at reparere droider. En droidenøgle kan bruges til at aktivere/deaktivere droider.

ALMINDELIG VEJLEDNING FOR SPILLET

SPILLET MED EN SPILLER: Kun kampdroiderne med deres flammekastere kan ødelægge luftslusedøre og sikkerhedsdøre. En flammekaster har dog meget kort rækkevidde og lav ammunition. Der er tre **LASER FORSVARSCOMPUTERE** i komplekset. Skulle alle tre blive ødelagt af oprørerne, vil der komme forstærkninger lidt senere.

SPILLET MED TO SPILLERE: Alt hvad der gælder for spillet med en spiller gælder også her, men forsvarerne må desuden aktivere de fire droider i det centrale kontrolrum, før de kan benyttes. Menneskene kan bevæbnes med geværer, der opbevares i våbenkammeret. **PAS PÅ AT FJENDEN IKKE FÅR FAT I NØGLEN TIL VÅBENKAMMERET!!** Forsvarerne vil også få forstærkninger ligesom angriberne, så for angriberne gælder det om at få herredømme over det centrale område hurtigst muligt.

HELD OG LYKKE!

DAS SPIEL

Dies ist kein gewöhnliches Spiel! Es bietet keine phantasievolle Rahmenhandlung oder Szenerie. Sie spielen ganz allein und auf sich gestellt gegen den Computer (oder gegen einen Freund, wenn Sie auf zwei Spieler schalten). Es ist ein Kampf auf Leben und Tod ohne Kompromisse, Waffenstillstand oder Vertrag, und der Sieger dieser unerbittlichen Schlacht erntet den Ruhm.

Nachbemerkung: Die Kassette enthält zwei Versionen des Spiels "REBELSTAR". Wenn Sie gegen den Computer spielen möchten, müssen Sie die Seite mit der Aufschrift ONE PLAYER GAME eingeben. Wenn Sie gegen einen anderen Partner spielen möchten, geben Sie die Seite TWO PLAYER GAME ein. Wegen der begrenzten Speicherkapazität muß die Kassette vor jedem neuen Spielbeginn eingegeben werden.

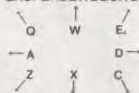
SPIELABLAUF

In REBELSTAR gibt es zwei feindliche Parteien. Die Angreifer stürmen die MOONBASE DELTA, die von der Besatzung verteidigt wird. Bei der Version für einen Spieler kommandieren Sie die Angreifer, während der Computer die Verteidiger befiehlt. Bei der anderen Version müssen die Spieler sich einigen, wer welche Partei übernimmt.

Jede Partei verfügt über eine bestimmte Anzahl von Leuten, wobei die Verteidigung hauptsächlich von Robotern oder "Droids" geleistet wird, die in jeder Runde über eine bestimmte Menge Energie (ACTION POINTS) verfügen.

In der 1. Runde müssen die Angreifer in den Stützpunkt einbrechen und den ISAAC-Computer im Hauptkontrollraum des Gebäudes zerstören.

REBELSTAR wird mit drei Steuerfunktionen gespielt: mit dem Cursor (Schreibmarke), der Selectfunktion und der Feuerfunktion. Die Steuerung geschieht wie folgt:

CURSORFUNKTION**LÄUFERBEWEGUNG**

S = PERSON/DROID UNTER
LÄUFER ANSTEUERN

O = DREHUNG BEENDEN

I = INFO ÜBER PERSON/DROID
UNTER DEM LÄUFER

J = LÄUFER IN
MITTELSTELLUNG BRINGEN

N = NÄCHSTE EINHEIT

Wenn Sie S drücken, steuern Sie den Wahlbetrieb an (vorausgesetzt, die gewählte Einheit verfügt über genügend Aktionspunkte).

SELECT-FUNKTION

BEWEGUNG = WIE BEI DER CURSORFUNKTION

F = FEUERFUNKTION EINSCHALTEN

M = OBJEKT FALLEN LASSEN

P = OBJEKT AUFNEHMEN

O = OBJEKT WECHSELN

L = WAFFE LADEN

FEUERFUNKTION

BEWEGUNG—WIE BEI DER CURSORKFUNKTION

In der Feuerfunktion wird die Karte geringfügig geändert, um Ihnen die Schußlinie so deutlich wie möglich zu zeigen. Dabei verschwinden einige Darstellungen vom Bildschirm, die sich nicht in der Schußlinie befinden.

Wenn Sie eine Waffe abfeuern, stehen Ihnen drei Arten von Schüssen zur Verfügung. Ein gezielter (AIMED) Schuß hat selbstverständlich größere Chancen als ein ungezielter Schuß (SNAP SHOT), ins Ziel zu gehen, benötigt jedoch mehr Energie (ACTION POINTS). Eine besondere Einrichtung ist OPPORTUNITY FIRE (sozusagen ein Schuß aus dem Hinterhalt), der nicht sofort abgefeuert wird, sondern erst dann, wenn die gegnerische Partei an der Reihe ist. Wenn eine der feindlichen Einheiten die von Ihnen gewählte Schußlinie kreuzt und Ihre Einheit über ausreichende Energie verfügt, wird ein ungezielter Schuß (SNAP SHOT) auf den Gegner abgegeben.

Die verschiedenen Waffen benötigen folgende Munitionsarten:

LASERKANONE	LASER PACK - 1
LASERPISTOLE	LASER PACK - 2
PHOTON	LASER PACK - 3
PISTOLE	PISTOLENMAGAZIN
AUTOMATIKGEWEHR	GEWEHRMAGAZIN

Jede Gefechtsaktion benötigt eine bestimmte Menge der verfügbaren ACTION POINTS:

OBJEKT FALLEN LASSEN	10%
OBJEKT WECHSELN	10%, falls nicht in Gebrauch, ansonsten 20%
OBJEKT AUFNEHMEN	10%
WAFFE LADEN	50%

Die für das Abfeuern einer Waffe benötigte Energie hängt vom jeweiligen Waffentyp und von der Zielgenauigkeit ab.

Informationen über die erforderlichen ACTION POINTS erhalten Sie zu gegebener Zeit.

BESCHÄDIGUNG, ZERSTÖRUNG UND VERWUNDUNG

Die Geschosse können Einheiten beschädigen, verwunden oder töten. Jeder Schuß erzielt eine bestimmte Anzahl von Treffern, wobei sich verschiedene Faktoren wie die Durchschlagkraft der Waffe, der Geschwindigkeitsverlust des Projektils (nicht unbedingt zutreffend bei Laserwaffen) und der Zieltyp der Einheit auf die Anzahl der Treffer auswirken. Entsprechend den Geländebedingungen und Deckungsmöglichkeiten sowie je nach Stärke der Panzerung einer Einheit kann eine bestimmte Anzahl Treffer abgefangen werden. Wenn die Kampfbedingungen einer Einheit auf ein bestimmtes Niveau gesunken sind, gilt sie als verwundet. Nach jeder weiteren Beeinträchtigung ihrer Kampffähigkeit gilt die Einheit als getötet und scheidet aus dem Kampf aus. Die Wracks der vernichteten Droids können allerdings als Hindernisse auf den Wegen zurückbleiben.

VERWENDUNG DER OBJEKTE

Die verschiedenen Objekte haben bestimmte Verwendungszwecke. Als allgemeine Regel gilt, daß Sie ein Objekt in Benutzung haben müssen, wenn Sie es auf eine bestimmte Einheit fallen lassen möchten. Bei der Version für zwei Spieler können die gelben Sicherheitstüren auf diese Weise mit Schlüsseln geöffnet und geschlossen werden. Verwundete Menschen können mit "Medi-Probes" und beschädigte Droids können entsprechend mit "Droid-Probes" geheilt bzw. repariert werden. Ein Droid-Schlüssel dient zur Aktivierung bzw. Stilllegung von Droids.

ALLGEMEINE SPIELANLEITUNG

EIN SPIELER: Nur die Kampf-Droids können die luftdicht schließenden und die Sicherheitstüren mit ihren Flammenwerfern zerstören. Die Reichweite und der Munitionsvorrat dieser Flammenwerfer sind allerdings begrenzt. Der Gebäudekomplex enthält drei Laser-Verteidigungs-Computer (LASER DEFENCE COMPUTERS). Wenn alle drei Computer von den Angreifern zerstört sind, trifft einige Runden später Ersatz ein.

ZWEI SPIELER: Zusätzlich zu den Einrichtungen der Version für einen Spieler müssen die Verteidiger bei dieser Version die vier Droids im Hauptkontrollraum vor dem Einsatz aktivieren. Die menschliche Besatzung kann mit Gewehren aus der Waffenkammer bewaffnet werden.

ACHTEN SIE UNBEDINGT DARAUF, DASS DER FEIND SICH NICHT DEN SCHLÜSSEL ZUR WAFFENKAMMER VERSCHAFFT! Die Besatzung erhält ebenso wie die Angreifer einige Verstärkung, weshalb die Angreifer sich so schnell wie möglich Zugang zum Hauptkontrollraum verschaffen müssen.

VIEL GLÜCK!

